

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, 5, 11-18.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Artasari, P. Y., Arini, N. W., & Wirya, I. N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Connecting Organizing Reflecting Extending (Core) Terhadap Kemampuan Berpikir Divergen Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Ips . 10.
- Calfee, R. C. (2010). Increasing Teachers' Metacognition Develops Students' Higher Learning during Content Area Literacy Instruction: Findings from the Read-Write Cycle Project.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum SMK*.
- Farozi, M. (2016). Rancang Bangun Website Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa Studi Kasus : AMIK Lembah Dempo Pagar Alam. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian. *Jurnal FIP IKIP Madiun*, 20.
- H, F. N., Hobri, & Suharto. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika pada Model 'CORE' (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) dengan Pendekatan Kontekstual Pokok Bahasan Peluang untuk Siswa SMA Kelas XI. 5, 111-120.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi pada E-Learning untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Telematika*, 9.
- Holly Tootell, Mark Freeman, Alison Freeman . (2014). Generation Alpha at the intersection of technology, play and motivation. *47th Hawaii International Conference on System Science*, 9.
- Humaira. (2014). Jurnal Pendidikan Matematika. *Penerapan Model Pembelajaran CORE pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X SMAN 9 Padang*, 31-37.
- Jatmoko, D. (2013). Relevansi Kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan terhadap Kebutuhan Dunia Industri di Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook Ideas into Practice*. San Francisco: Wiley.
- Kurnia, E., & Dodick. (2013). Labware: Implementation of Gamification Approach in Computer Lab Activities. *International Conference on Information Systems for Business Competitiveness*.
- Madana, A. J. (2016). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
- BIBLIOGRAPHY Meltzer, D. E. (2002). American Association of Physics Teacher: American Journal of Physics. *The Relationship and Conceptual Learning Gain in Physics: A possible : 'hidden variable' in Diagnostic Pretest Scores*, 70.
- Miller, R. G., & Calfee, R. C. (2004). Making Thinking Visible: A Method to Encourage. *Education Faculty Articles and Research*.
- Munir. (2012). *Multimedia*. Bandung: ALFABETA.
- Mustika Sari, I. (2012). *Bahan Ajar Analisis Instrumen (Validitas & Reliabilitas)*. Bandung: UPI.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2002). *Learning Object Review Instrument*.
- Newby, T. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions. *National Foundation for Educational Research*.
- Prambayun, A., & Farozi, M. (2015). Pola Perancangan Gamifikasi untuk Membangun Engagement Siswa dalam Belajar. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015*.
- Putri, C. A. (2014). Kesiapan SMK Mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada Studi Tata Kecantikan.
- Sadiman, A., & dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Setyawan, A. A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Connecting-Organizing-Reflecting-Extending (CORE) Untuk meningkatkan pemahaman dan koneksi matematis siswa Sekolah Menengah Atas.
- Subijanto. (2012). Analisis Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Sudiyono, A. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2011). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah.
- Sugiyono. (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi (STD)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, A. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Jakarta: Prima Ufuk Semesta.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka. BIBLIOGRAPHY
- Tirta, N. N., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek untuk Pelajaran Kejuruan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Wahono, R. (2016, November 2). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Retrieved from <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Widati, R. (2010). *Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Bangun Ruang (Matematika) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Malangjiwan Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Zichermann, G., Cunningham, C.: (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.

